

자작 게임 기획서 2025.08.12

Three Poker Defense

돈이 곧 생명인 포커 타워 디펜스

작성자 : 배성준



Content

목차

Part 1	1-1	1-2	1-3	1-4	1-5
소개	요약	개요	시장·레퍼런스 분석	기획 의도	코어 루프

Part 2	2-1	2-2	2-3	2-4	2-5
핵심 시스템	쓰리 카드 포커 족보	족보 → 타워	타워 특성	문양 특성	배팅 보상 구조

Part 3	3-1	3-2	3-3	3-4
전투 디자인	적 레퍼런스 & 특성	맵 레퍼런스 & 특성	무한 웨이브 스케일링	점수 시스템

Part 1

소개

1-1
요약

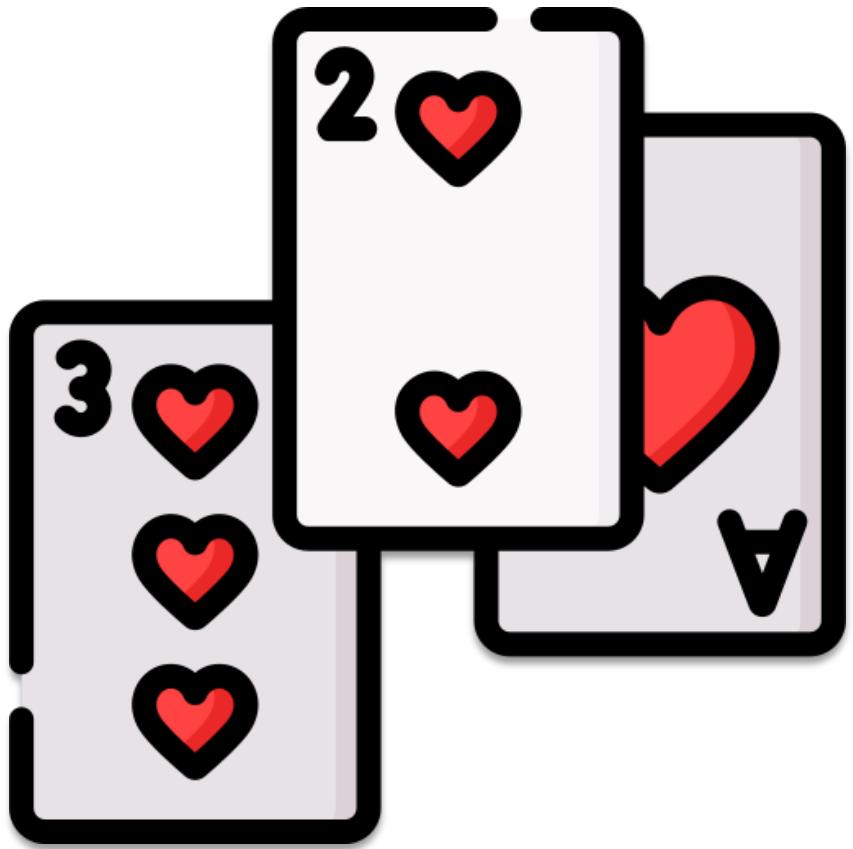
1-2
개요

1-3
시장·레퍼런스 분석

1-4
기획 의도

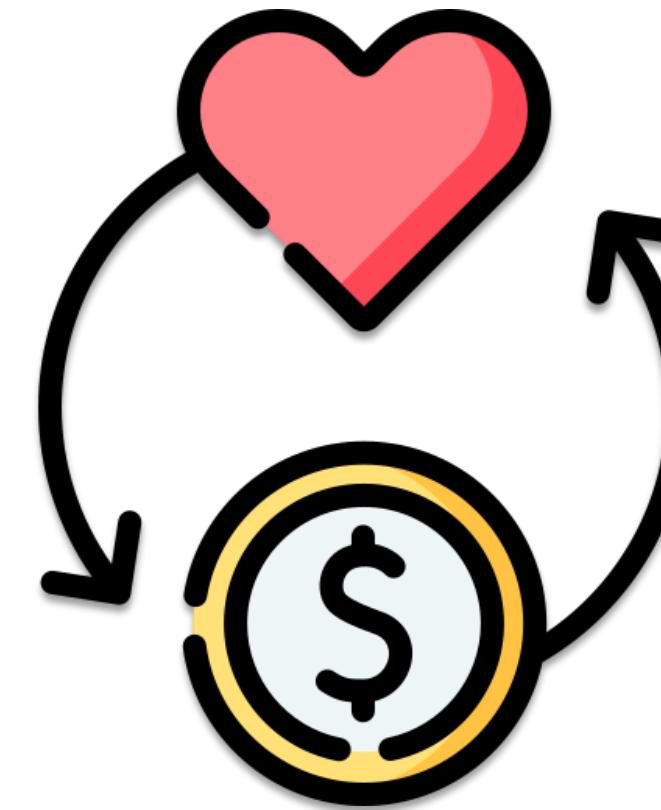
1-5
코어 루프

♠ 요약



한 줄 컨셉

쓰리 카드 포커로
타워를 소환해 웨이브를 막는
PVE 타워 디펜스



핵심 가치

돈 = 생명
베팅 기반 재화 관리, 빠른 템포
문양 별 업그레이드로 전략적 빌드업



항목	내용
게임명	Three Card Poker Defense
장르	PVE 카드 전략 디펜스
플랫폼	iOS / Android (모바일)
대상	캐주얼 전략 유저 20~40대
코어 루프	베팅→딜링→족보 비교→유닛 소환→속성 업그레이드→웨이브 방어
수익화	리롤 시 광고, 배너 광고 (성능 판매 없음)
세션 길이	라운드 30~90초, 무제한 라운드
조작	탭·드래그(베팅/업그레이드), 자동 전투
아트 방향	미니멀 카드 미학, 선명한 판독성, 카지노 톤

♠ 시장·레퍼런스 분석



시장동향

운빨+전략+수집+디펜스가 지속 인기

짧은 라운드, 반복성, 강화 메타 선호



레퍼런스

랜덤 다이스:
실시간 합성·랜덤 증폭 중심의 디펜스

운빨존많겜:
확률 체감이 큰 캐주얼 랜덤 디펜스



차별점

돈=생명:
재화·목숨·강화를 하나의 변수로 일원화

전투 전 의사결정의 재미:
베팅→딜링→승패 확정→소환 및 배치

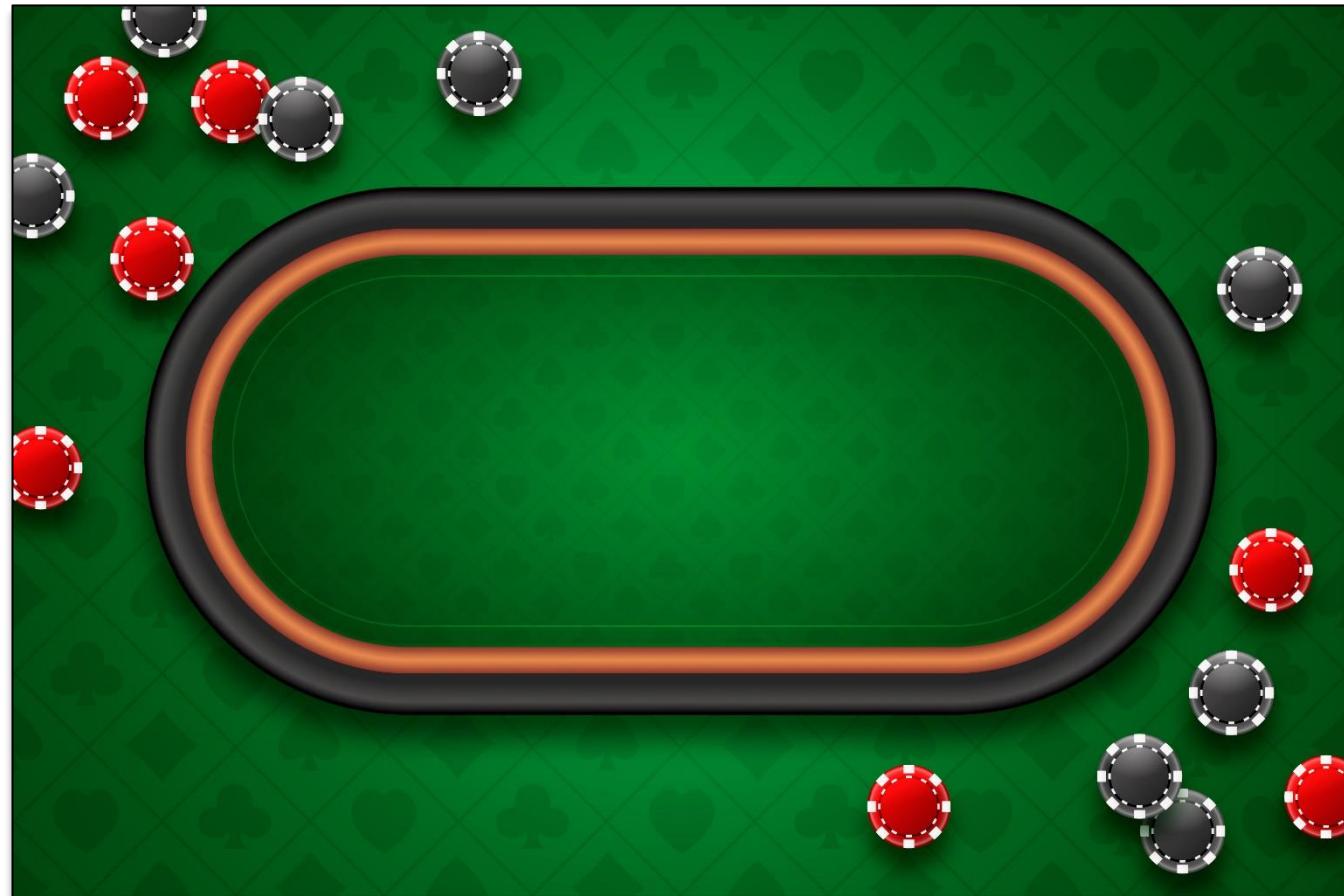
♠ 기획 의도

왜 이 게임인가?

- 쓰리 카드 포커의 재미 + 타워 디펜스의 재미
- 빠른 템포 + 배팅의 긴장감/도파민 + 전략적 판단

룰 선택 이유

- 홀덤은 공용 카드·턴 수·심리전 비중↑, PVE 디펜스 템포와 맞지 않아 제외
- 쓰리 카드 포커 채택, 한 번의 딜링으로 족보 완성→즉시 유닛 소환의 템포를 설계



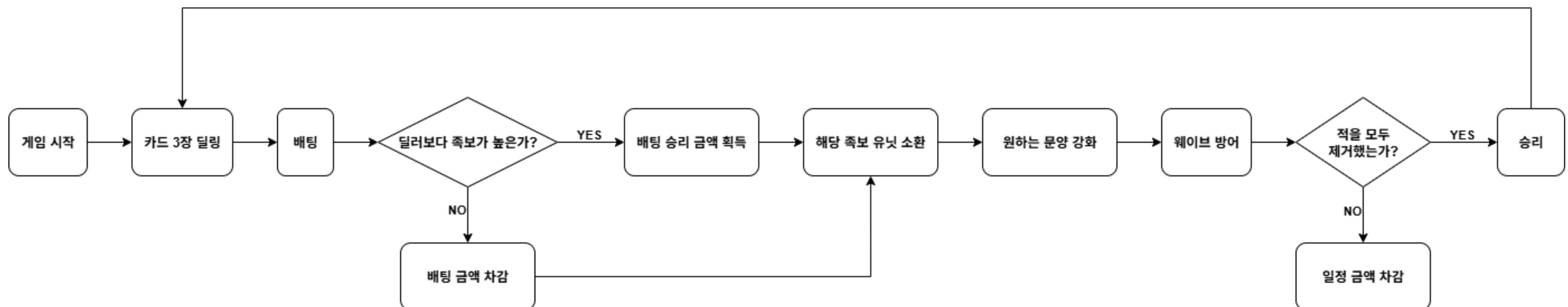
경제·생존의 일원화

- 실제 카지노 감성을 위해 재화·목숨·강화를 하나의 자원으로 통합
- 잔고가 0이 되면 패배

이 게임의 핵심 테마는 카지노의 배팅 테이블.
실제 카지노의 긴장감과 화려한 분위기를 그대로 담아,
배팅이 곧 생명력인 독창적인 디펜스 경험 구현을 목표

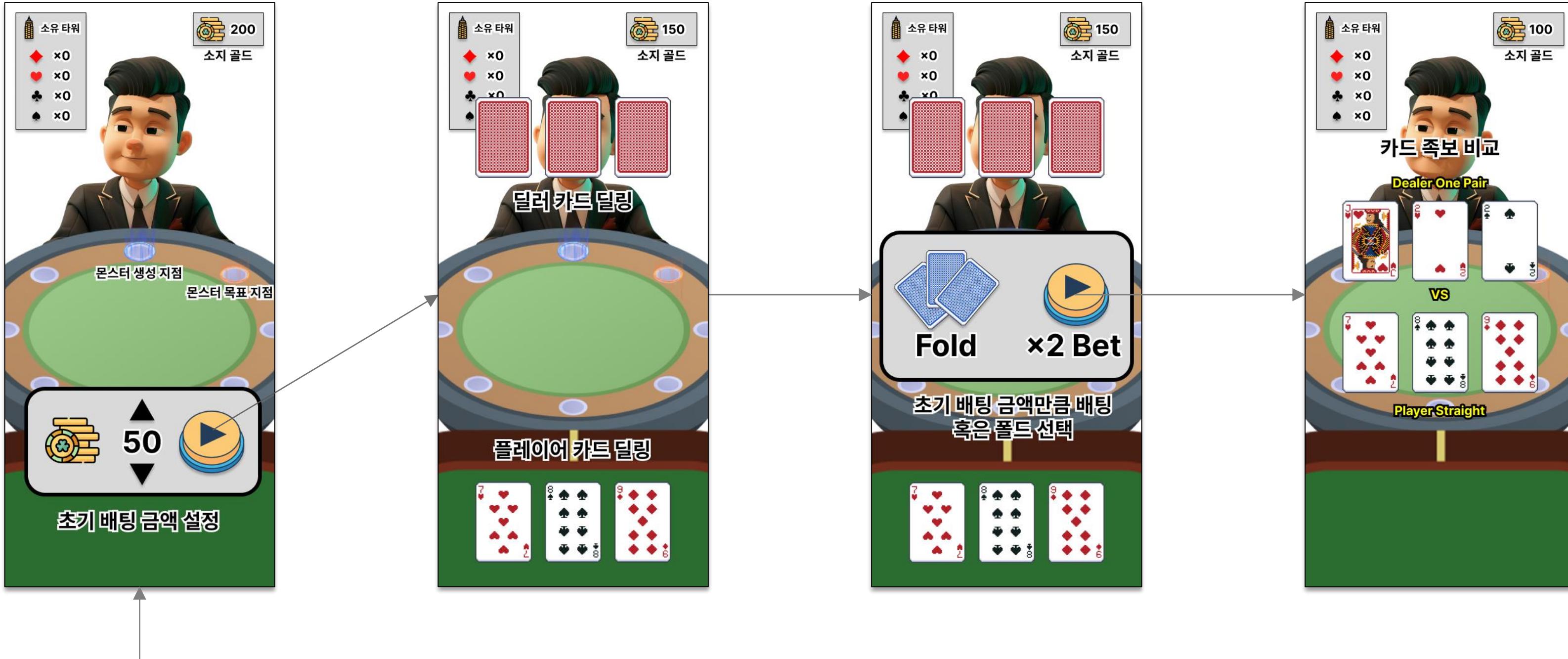
♠ 코어 루프

♥ 플로우 차트



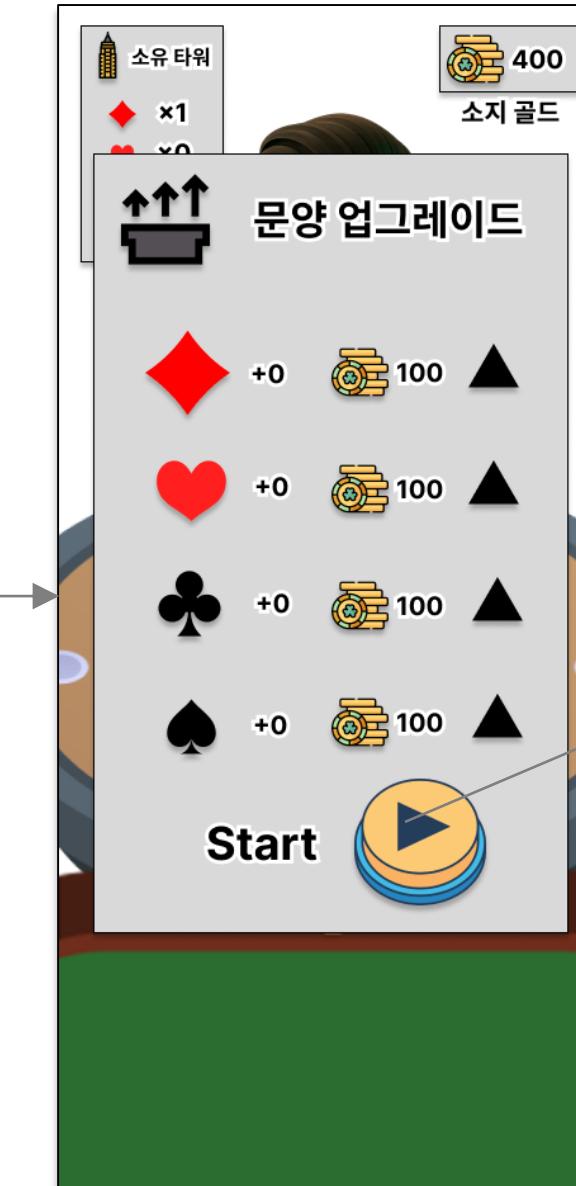
♠ 코어 루프

♥ 와이어 프레임 예시



♠ 코어 루프

♥ 와이어 프레임 예시



Part 2

핵심 시스템

2-1

쓰리 카드 포커 족보

2-2

족보 → 타워

2-3

타워 특성

2-4

문양 특성

2-5

베팅 보상 구조

♠ 핵심 시스템

♥ 쓰리 카드 포커 족보

핸드 순위	예시	확률
스트레이트 플러쉬 (Straight Flush)	♠7 ♠8 ♠9	0.2172%
트리플 (Trhee of a kind)	♠7 ♦7 ♥7	0.2353%
스트레이트 (Straight)	♠7 ♦8 ♥9	3.2579%
플러쉬 (Flush)	♠5 ♠8 ♠9	4.9593%
페어 (Pair)	♠7 ♦7 ♣K	16.9412%
하이 카드 (High Card)	♠2 ♦7 ♣K	74.3891%

스트레이트 플러쉬 > 트리플 > 스트레이트 > 플러쉬 > 페어 > 하이카드

※ Flush가 Straight보다 낮음 (3카드 포커 규칙)

♠ 핵심 시스템

♥ 족보 → 타워 레퍼런스



♠ 핵심 시스템

♥ 타워 특성

족보	공격력	공격 속도	다수공격	특성
스트레이트 플러시	300	보통	O	<ul style="list-style-type: none">• 아군 전원 강화 + 보너스 골드
트리플	100	느림	O	<ul style="list-style-type: none">• 광역(스플래시/관통)
스트레이트	20×3	빠름	X	<ul style="list-style-type: none">• 다단 히트 / 같은 문양 데미지 배율 +10%
플러시	35	보통	X	<ul style="list-style-type: none">• 같은 문양 강화 적용
원페어	20	보통	X	<ul style="list-style-type: none">• 기본
하이카드	2~15	빠름	X	<ul style="list-style-type: none">• 낮은 화력

♠ 핵심 시스템

♥ 문양특성

문양	강화 시(기본값)	특성	강화 시(특성값)	비고
♠ 스페이드	공격력 +6%	크리티컬	확률 +3%p	데미지 배율 2.0x
♥ 하트	공격력 +4%	공격속도	속도 +5%	공격 주기 단축
♦ 다이아	공격력 +5%	골드 보너스	웨이브/처치/배팅 보너스 +6%	경제 특화
♣ 클로버	공격력 +4%	광역/연쇄	광역 반경 +7%	군집 대응

♠ 핵심 시스템

♥ 배팅 보상구조

배팅 금액 설정



딜러와 족보 비교



승리

하이카드 × 1.2
플러쉬 × 1.8
트리플 × 3.0

페어 × 1.5
스트레이트 × 2.0
스트·플 × 5.0



무승부

배팅 금액 반환



패배

배팅 금액 차감

최종획득골드
(배팅 금액 × 승리배율) + 기본 골드

Part 3

전투 디자인

3-1

적 레퍼런스 & 특성

3-2

맵 레퍼런스 & 특성

3-3

무한 웨이브 스케일링
점수 시스템

3-4

♠ 전투 디자인

◆ 적 레퍼런스 & 특성



빠른 소형
누수 유발
카운터: ♥(공속)

러너(Runner)



처치 시
2마리로 분열
카운터: ♣(광역)

스플리터(Splitter)



첫 타격 경감/무효
지속 데미지 감소
카운터: ♦/♣(치명타/광역)

실드(Shield)



느림
높은 HP
카운터: ♦(치명타)

탱커(Tanker)



주변 속도 강화
주변 방어 강화
우선 제거 필요

버퍼(Buffer)



일부 지형 무시
빠르고 회피함
카운터: ♥(공속)

플라이어(Flyer)

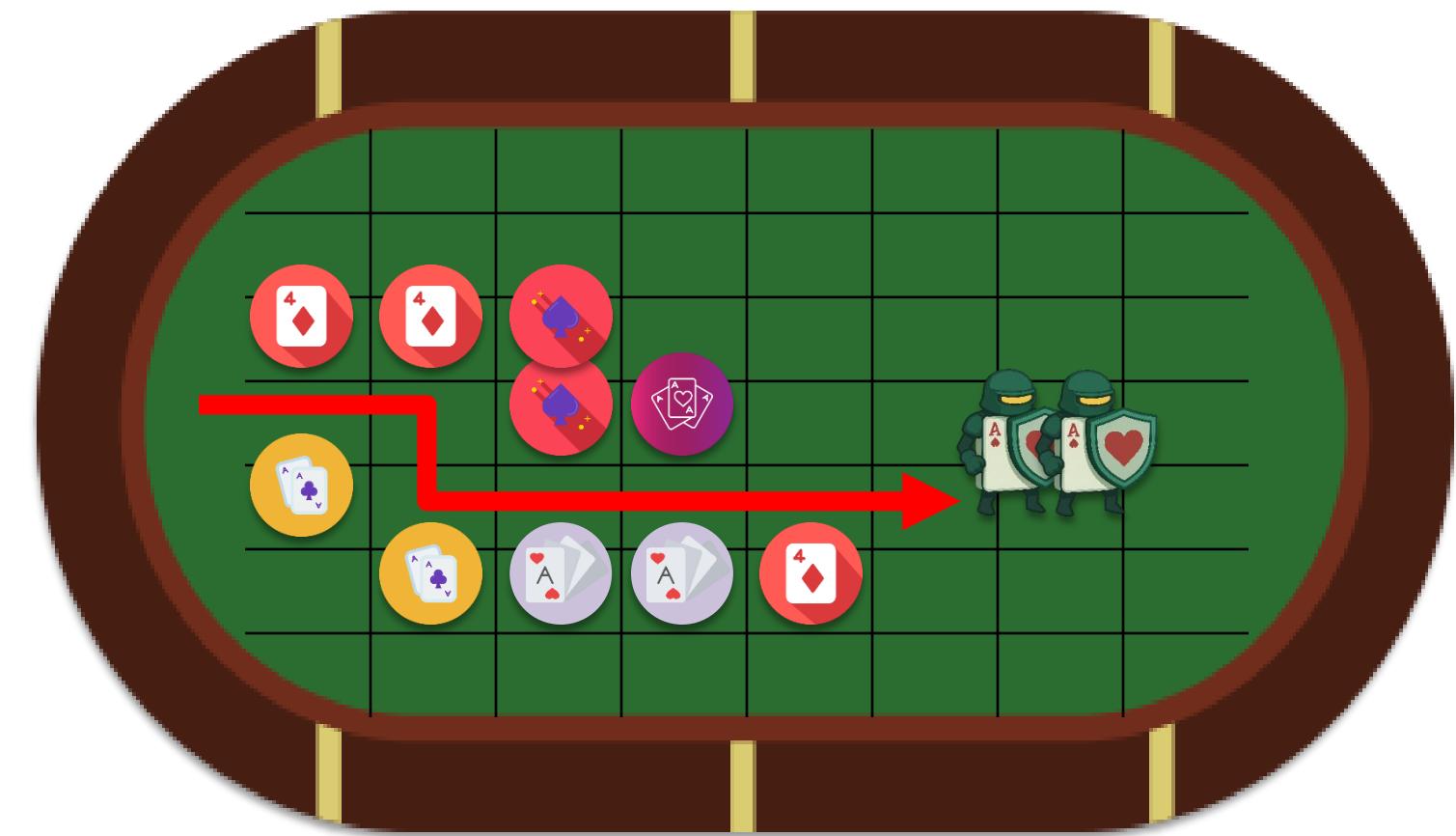
♠ 전투 디자인

◆ 맵 레퍼런스 & 모드 구성



단일 경로 모드

고정된 시작/종료 게이트 – 한 개 경로
가독성·밸런싱 용이
딜링/소환/강화에 집중



경로 제작 모드

타워를 배치해 경로를 사전에 형성
규칙: 출구 봉쇄 금지, 최단 경로 확보
난이도·성능 부담 ↑

♠ 전투 디자인

◆ 무한 웨이브 스케일링

체력 증가 스케일

체력 = 기본 체력 × $1.12^{(웨이브-1)}$

이동 속도 단계 상승

20웨이브(+5%), 30웨이브(+10%)
이후 10웨이브마다 +5%p

특수 패턴 주기

5n 웨이브=미니보스
10n 웨이브=보스 웨이브

내성 강화

15, 25, 35웨이브에 방어력 주기적 증가
(최대 40%)

게임 오버 규칙

잔고 ≤ 0 시, 게임 오버

누수 비용 (적 누수 시)

일반 적 누수 = 기본 누수 금액 × $1.08^{(웨이브-1)}$
미니 보스 = 일반 적 누수 비용 × 1.5
보스 = 일반 적 누수 비용 × 3.0

♠ 전투 디자인

◆ 점수 시스템

조건	추가 점수
웨이브 클리어	100× 웨이브
적 처치	적 등급별 5~50점
배팅 보너스	승리 배율×배팅 금액×10%
완벽 방어 보너스	해당 웨이브 적 누수 0일 시, 웨이브 클리어 점수 +50%
잔고 보너스(세션 종료 시)	보유 잔고 금액×10% (소수점 버림)
포커 연승 보너스	3연승마다 배팅 보너스 점수 ×0.1 증가(최대 ×2.0)

마감일 2025.08.14

감사합니다.

esbae02@gmail.com

